

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dimaknai sebagai semua tindakan yang mempunyai efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran, dan perilaku. Pendidikan merupakan proses pembebasan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan (Mulyasana, 2011:2).

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Ketiga unsur itulah yang menjadi fokus dari pengembangan fungsi pendidikan di Indonesia (Mulyasana, 2011:5). Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Mulyasa, 2013:20).

Pendidikan dasar awal (SD/MI) memegang peranan sangat penting dalam pembentukan kepribadian siswa baik secara internal maupun eksternal. Salah satu fungsi pendidikan dasar bagi siswa adalah memberikan kemampuan dasar dalam hal calistung (membaca, menulis dan menghitung). Selain itu menanamkan dasar-dasar pendidikan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya.

Mengingat pentingnya pendidikan dasar di SD/MI, pemerintah senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar melalui pengembangan kurikulum seperti pengembangan KBK 2004, kemudian disempurnakan dengan KTSP 2006, dan kedepannya akan direvisi lagi dengan kurikulum 2013 yang mulai diterapkan pada tahun ajaran baru 2013/2014 (Prastowo, 2013:14). Proses penyempurnaan kurikulum tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari tahun ketahun guna mencapai tujuan pendidikan.

Pelaksanaan kurikulum 2013 pada tahun ajaran saat ini menerapkan model pembelajaran tematik yang dilaksanakan di kelas I,II,IV,V sebagai permulaan kelas rendah dan kelas tinggi. Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik pada tahun ajaran baru akan berlanjut di kelas III dan VI sehingga pembelajaran tematik secara menyeluruh dilaksanakan disemua kelas. Pembelajaran tematik termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu. Pengertian pembelajaran tematik menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2011:147) merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Dalam pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi yang sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antar lain: (1) Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik: (2) Metode pembelajaran lebih bervariasi: (3)

Siswa menjadi lebih aktif melakukan beragam aktivitas: (4) Pembelajaran lebih menarik: (5) Mengatasi keterbatasan ruang (Trianto, 2010:128). Menurut Munadi (2008:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar khususnya pada pembelajaran tematik. Menurut Prastowo (2013:398) pelaksanaan pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SDN Muhammadiyah 4 Batu pada bulan November 2015 dengan siswa dan guru kelas I, diperoleh hasil yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran tematik, namun dalam penggunaannya masih belum maksimal. Keterbatasan media pembelajaran tematik yang digunakan disebabkan kurangnya fasilitas dari sekolah dan guru juga kurang memiliki banyak waktu luang untuk membuat media pembelajaran. Saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan gambar yang telah dibuat di papan tulis dengan waktu yang cukup lama sehingga siswa terlihat mengantuk dan ada yang berbicara dengan teman sebelahny bahkan dibelakangnya, serta menggunakan

alat tulis untuk mainan. Hal ini mengidentifikasi kondisi belajar siswa kurang konsentrasi saat melaksanakan proses pembelajaran. Karena metode mengajar yang digunakan guru tidak melibatkan sisi kreatif, sehingga materi pelajaran tersebut menjadi kurang menarik untuk dipelajari para siswa dan siswapun menjadi bosan. Setelah itu, guru menginstruksikan kepada siswa untuk menirukan gambar yang ada pada papan tulis yang selanjutnya siswa mengerjakan latihan soal yang ada pada buku.

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan SD Muhammadiyah 4 Batu kepada guru menunjukkan bahwa guru belum memiliki media berupa benda kongkret seperti hewan tiruan yang dapat digunakan untuk belajar tentang benda, hewan, dan tumbuhan di sekitarku. Guru lebih mengandalkan buku dan papan tulis untuk menjelaskan materi dan sesekali siswa menggambar di buku tulis apa yang sudah dicontohkan oleh guru. Pada hari yang sama, wawancara juga dilakukan kepada siswa yang menunjukkan bahwa siswa hanya sebagai pendengar bagi guru di kelas saat pembelajaran berlangsung. Siswa tidak memiliki andil untuk melakukan sesuatu dalam mempelajari materi dan hanya mengikuti instruksi guru saja.

Berdasarkan ulasan hasil studi pendahuluan di atas, alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah mengubah metode pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa yaitu metode yang dapat melibatkan kedua belahan otak. Metode yang dimaksud adalah metode mind mapping. Menurut Buzan (2009) *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Serta perlu dikembangkan media kongkret yang menyerupai benda-benda di sekitar siswa. Media tersebut berupa hewan tiruan yang di desain untuk

mempelajari materi tentang benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku. Media ini mengajak siswa untuk belajar bahasa indonesia dan matematika materi menentukan hewan disekitarku.

Dalam desain pembelajaran ini, model hewan yang digunakan adalah magnet gambar hewan buas dan jinak yang dapat ditempel dan dikelompokkan pada papan sesuai jenis hewannya. Hewan hanya digunakan sebagai jembatan untuk membuat siswa bisa lebih tertarik dan berkonsentrasi dengan baik dalam pembelajaran benda, hewan, dan tanaman di sekitarku. Siswa dapat mengoperasikan hewan ini dalam mempelajari materi tentang hewan di sekitarku.

Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* diharapkan dapat memberikan bantuan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran tematik, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai edukatif, praktis dan menarik. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku kelas I Sekolah Dasar?

2. Bagaimana keefektifan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku kelas I Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang sudah diungkapkan pada latar belakang masalah, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku kelas I Sekolah Dasar.
2. Mengetahui keefektifan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada pembelajaran tematik tema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku kelas I Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan media Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* yang menarik, maka perancang *Mind Mapping “Magnetic Board”* memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* terbuat dari:
 - a. Papan (board) dibuat dua jenis yaitu papan seng dan papan kaca. Papan seng terdiri dari dua lapis yaitu triplek dan seng yang berbentuk persegi panjang. Bagian papan sisi didesain rapi agar aman saat dipegang. Papan kaca adalah bagian yang menempel pada

papan seng agar dapat digunakan untuk menuliskan nama benda atau apa saja sesuai dengan kebutuhan. Papan ini terbuat dari kaca mika yang berbentuk persegi, serta berikan magnet rubber dibagian belakang agar dapat menempel. Desain tersebut memungkinkan pengguna dapat memindahkan dan menempelkan dimana saja sesuai keinginan dan dapat ditulisi dengan spidol board marker. Papan kaca dibuat sebanyak empat buah agar pengguna juga dapat menuliskan hal-hal lain sesuai keinginan. Sebuah papan yang dapat dilihat oleh semua siswa.

- b. Buah magnet merupakan bagian media yang digunakan untuk mempelajari tentang sebuah objek (misalnya: hewan). Buah magnet kertas karton tebal dan magnet rubber yang telah dipotong sesuai dengan objek yang akan dipelajari.
 - c. Lingkaran magnet, lingkaran tersebut dibuat seperti gelang bertujuan untuk mempermudah pengguna saat mengelompokkan sebuah objek dalam 2 atau lebih jenis kelompok. Selain itu, lingkaran tersebut juga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan dengan suatu objek benda seperti hewan. lingkaran tersebut terbuat dari kertas karton tebal dan magnet rubber agar dapat ditempelkan pada papan seng. Lingkaran *mind mapping* ini diberi warna yang berbeda agar pengguna dapat membedakan atau pengelompokan suatu objek.
2. Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* ini disesuaikan dengan buku kurikulum 2013 Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

mengidentifikasi hewan buas dan jinak serta pelajaran Matematika menjelaskan cara menyelesaikan pengurangan dan penjumlahan dengan cara bersusun kebawah. Media ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan mengubah cara belajar siswa biasanya mempelajari materi tematik melalui buku dan papan tulis beralih pada sebuah media yang menarik minat belajar siswa.

3. Media *Mind Mapping “Magnetic Board”* dapat dioperasikan secara mandiri ataupun berkelompok dan dapat digunakan untuk media kompetisi dalam pembelajaran. Media ini tidak membutuhkan perawatan khusus dan memiliki berbagai kelebihan.
4. Panduan penggunaan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* perlu memperhatikan pedoman yaitu kondisikan siswa agar tetap tenang, pada saat menjelaskan materi hewan buas dan jinak serta pengurangan dan penjumlahan, guru dapat menjelaskan pembelajaran dengan mengelompokkan beberapa jenis objek (misal: hewan) yang dibelakangnya sudah tertempel magnet pada papan. Dalam mengelompokkan hewan dapat di tempel pada lingkaran yang berbentuk seperti gelang. Lingkaran tersebut juga dapat digunakan untuk pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Jika memberi kesempatan kepada siswa menggunakan media ini, diharapkan di awasi agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya kerusakan pada papan.
5. Panduan penilaian berisi angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk direvisi

agar menghasilkan media yang lebih efektif. Angket ini ditujukan kepada guru dan siswa.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada pembelajaran tematik kelas I dapat dilihat secara teoritis dan praktis khususnya dibidang pendidikan untuk:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan sumbangan teoritis ilmu pengetahuan bagi para pembaca dalam kaitannya dengan penggunaan media *Mind Mapping “Magnetic Board”* pada tema Benda Hewan dan Tumbuhan di Sekitar Kelas I Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Guru

- 1) Mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Guru lebih termotivasi untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran tematik yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran tidak terasa membosankan bagi siswa.

b. Siswa

- 1) Siswa akan lebih fokus, aktif, kreatif dan senang dalam menyelesaikan tugas dari guru dengan menggunakan media *Mind Mapping “Magnetic Board”*.

- 2) Dengan situasi belajar yang menyenangkan dan melakukan langsung diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

c. Sekolah

- 1) Memberikan referensi penggunaan media belajar yang dapat dikembangkan lebih lanjut di sekolah.
- 2) Kualitas pendidikan di sekolah akan meningkat, karena adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik perhatian peserta didik.

d. Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman baru sebagai calon guru.
- 2) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Media *Mind Mapping* “*Magnetic Board*” dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tematik bagi siswa yang dapat digunakan dalam bentuk permainan.
2. Media *Mind Mapping* “*Magnetic Board*” diharap dapat melatih konsentrasi/fokus belajar siswa.

Pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya yaitu diantaranya:

1. Pengembangan media *Mind Mapping* “*Magnetic Board*” ini didesain dan dibuat untuk pembelajaran tematik kelas I Sekolah Dasar pada tema

Benda, Hewan, dan Tumbuhan di Sekitarku pada materi hewan disekitarku dengan perpaduan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

2. Pengembangan media ini berpedoman pada langkah-langkah prosedur *Research and Development* (R & D) dalam Sugiyono dan dilakukan sampai langkah kesembilan revisi produk.

G. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi suatu penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka diperlukan suatu definisi terkait media pembelajaran yang dikembangkan diantara:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Menurut Borg & Gall (1993) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (dalam Setyosari, 2010:215).

2. Media belajar

Media belajar adalah berbagai alat dan bahan yang bisa digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran (Haryono, 2014:47).

3. Pembelajaran tematik

Menurut Majid (2014: 80) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan

beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

4. *Mind Mapping*

Mind Mapping atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajaran untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru menurut Silberman, 1996 (dalam Shoimin, 2014:105).

5. Media *Mind mapping* “*Magnetic Board*”

Media *Mind mapping* “*Magnetic Board*” merupakan media yang digunakan pada pembelajaran dengan metode *mind mapping*. Media *Mind mapping* “*Magnetic Board*” ini berupa papan yang didesain agar dapat digunakan untuk menempelkan magnet dan dapat ditulis dengan spidol board marker. Media ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian papan, buah magnet, dan lingkaran magnet. Yang didesain sesuai tema benda, hewan, dan tumbuhan disekitarku dengan materi hewan disekitarku.